

# **TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): MEMADUKAN UNSUR COMPETITIVE DAN COOPERATIVE DALAM RANGKA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN**

**Nadziroh**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta  
E-mail: Nadnadz88@yahoo.com

**Abstract:** Many researches has been done in searching the advantages and disadvantages, both Cooperative and competitive model of teaching. Each of them has many advantages as well as disadvantages. Accordingly, the task of teachers is to take the advantages and eliminate its disadvantages. This article tries to propose Team Game Tournament as a means in integrating cooperative and competitive aspects of instructional activity with its distinctive feature, TGT can combines both cooperative and competitive spirits of student. As a result, hopefully, student achievement will increase. Theachers of PKN should change their circumstances, chiefly their traditional instructional practices. Implementation of TGT in some right occasion is one of means in increasing instructional effectiveness.

**Keywords:** Team Game Tournament, cooperative, competitive

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan mutu guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lainnya, serta peningkatan mutu manajemen sekolah.

Banyaknya permasalahan di atas membuat pendidikan pada era globalisasi sekarang ini guru dituntut untuk memiliki keunggulan kompetitif hampir dalam segala aspek kehidupan. Era globalisasi ini sering diidentifikasikan sebagai era persaingan bebas. Namun kalau kita cermati lebih seksama, era globalisasi juga menuntut individu untuk mampu bekerja sama dengan orang lain dalam suasana ketergantungan yang positif. Ironisnya, praktik pendidikan di Indonesia selama ini cenderung menekankan aspek kompetisi, sehingga melahirkan individu-individu yang individualis bahkan egois. Dampak dari praktik pendidikan semacam ini dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sangat besar.

## **PEMBAHASAN**

### **Teori dan Beberapa Proposisi tentang Belajar**

Salah satu perubahan yang cukup signifikan tentang teori belajar sejak akhir tahun 1960-an adalah perubahan dari teori-teori yang bersifat global tentang belajar ke arah aspek yang lebih khusus tentang proses belajar (Klein, 2002:262). Lebih lanjut dikatakan bahwa ada tiga macam alasan utama penekanan pada prinsip belajar yang bersifat khusus. Pertama, diakuinya adanya dua proses belajar yang berbeda membuat sulit untuk mengembangkan teori bersifat tunggal untuk menjelaskan semua perilaku. Kedua, teori-teori belajar tradisional juga berasumsi bahwa beberapa hukum yang bersifat umum tentang belajar dapat diterapkan untuk semua makhluk hidup. Ternyata, faktor psiko-biologis juga berpengaruh terhadap proses belajar. Ketiga, penerimaan yang berlebihan pandangan kognitif tentang belajar yang bersifat khusus. Kenyataan bahwa prinsip-prinsip asosiatif dan kognitif membuat sulit untuk membangun sebuah teori tentang belajar yang bersifat global.

Fries & Crawford (1989:157) menyatakan beberapa proposisi tentang belajar sebagai berikut.

- a) *Learning is active and not passive,*
- b) *Children are "inquires", they actively seek to understand their world,*
- c) *Since involvement is crucial to learning, children learn more by taking responsibility for their own learning,*
- d) *Children learn when the learning meets needs which are relevant to their total being,*
- e) *The exploratory stage in learning is very important,*
- f) *Children at all ages, but especially young children learn intuitively through concrete experiences,*
- g) *Effective learning and the learner's self-esteem are closely related,*
- h) *The role of the teacher is crucial in learning*
- i) *The role of peers and the family in learning is important.*

Lebih lanjut dikatakan bahwa proses yang terjadi di dalam belajar meliputi sebagai berikut.

- a) *There are two key facets of learning- the process and the product and neither can be considered a part from the other,*
- b) *Learning is a global rather than a linear process,*
- c) *Concept can be understood at different levels of difficulty by children at different levels,*
- d) *The value of play in learning can not be overestimated,*
- e) *Learning involves risk-taking.*
- f) *There is much unintended learning in the school, and*
- g) *There is wide variation in learning styles.*

Hergenhahn dan Olson (1997:6-7) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku atau potensi tingkah laku yang relatif permanen yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dapat dilekatkan pada kondisi yang bersifat sementara seperti diindikasikan oleh sakit, kelelahan atau pengaruh obat-obatan. Lebih lanjut dikatakan bahwa hanya perilaku yang dapat diperkuat yang dapat dipelajari.

Menurut Sadali (2001:58) kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh seberapa besar kegiatan pembelajaran dapat menjadi alat pengubah tingkah laku individu ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan itu, maka guru dalam mengolah kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi sehingga siswa termotivasi, punya kepercayaan diri, kreatif, responsif, interaktif dan evaluatif. Hal ini sesuai dengan pengertian pembelajaran sebagaimana dikemukakan Gagne & Briggs (1979:3) "*instruction is human undertaking whose purpose*

*is to help people learn*". Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terkandung makna sebagai cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang media, dan sebagainya yang ditujukan untuk mengembangkan rencana terorganisir guna keperluan belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya seperti laboran, narasumber, dan pustakawan. Material meliputi buku-buku, papan tulis, media, dan sumber lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, komputer, perlengkapan audio visual, dan sebagainya. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya (Hamalik, 2001:57). Pendapat yang sama dikemukakan Sudjana (2001:8) yang mengartikan pembelajaran sebagai suatu upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Mulyasa (2003:100) menyatakan bahwa dalam setiap pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, tugas guru yang utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan yang optimal, proses pembelajaran harus memiliki kualitas yang tinggi.

### **Pentingnya *Competitive and Cooperative Spirit* dalam Belajar PKn**

Pentingnya semangat kompetitif dalam belajar sudah tidak diragukan lagi. Dalam situasi yang kompetitif, siswa akan dipacu untuk melakukan yang terbaik. Semangat kompetitif ini tercermin dalam motivasi berprestasi. Biasanya, siswa dengan motivasi berprestasi yang tinggi akan memiliki prestasi yang relatif tinggi. Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menjaga agar para siswanya tetap memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hal ini bisa dilakukan dengan penerapan *punishment and reward*.

Semangat bersaing bisa dalam bentuk antarindividu maupun antar kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Albert (1987:57) yang

menyatakan bahwa disamping siswa membutuhkan pengakuan akan kemampuannya, mereka juga perlu diakui keberadaan dan kontribusi mereka dalam kelompok atau dalam istilahnya disebut *three C's (Capable, Connect, and Contribution)*.

Kemampuan untuk bekerja secara kooperatif dengan orang lain memberikan kontribusi secara langsung terhadap pencapaian tujuan pendidikan, khususnya pendidikan nilai, yang meliputi realisasi nilai, pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan, dan pendidikan moral. Uraian lebih lengkap tentang kontribusi kerjasama secara kolaboratif ini dapat disimak dalam uraian berikut.

**Realisasi nilai.** Para siswa harus belajar untuk bekerjasama dengan orang lain dalam rangka untuk merealisasikan nilai-nilai yang mereka anut dan apa yang mereka inginkan. Keterampilan yang mereka inginkan. Keterampilan yang mereka pelajari dalam kerja kelompok akan sangat bermakna dalam kehidupan mereka, dalam lapangan pekerjaan, lingkungan akademik, keluarga, kelompok sosial, dan dimana pun mereka berpartisipasi. Sikap dan keterampilan kooperatif akan meningkatkan hubungan mereka, produktivitas, kepuasan dalam semua situasi tersebut.

**Pendidikan karakter.** Beberapa karakter yang diajarkan oleh pendidik saat ini, yang sering disebut sebagai "*target values*" atau nilai-nilai target, meliputi hormat, tanggung jawab, toleransi atau menerima perbedaan, hemat dan bangga dalam bekerja. Di dalam kelompok belajar yang bersifat kooperatif para siswa belajar untuk saling menghargai dan memahami bahwa setiap orang memiliki kontribusi yang berguna. Mereka berlatih untuk bertanggung jawab atas tugas kelompok mereka, kelompok tidak akan berhasil kecuali mereka memenuhi tanggung jawab yang dibebankan kepada mereka. Mereka belajar untuk bekerjasama dan menghargai orang yang berbeda dalam hal ras, agama, kelas sosial, kemampuan akademik, dan sebagainya. Apabila kerjasama itu efektif, para siswa akan bangga karena keberhasilan kelompok mereka dalam mengerjakan tugas. Loyalitas dan rasa membantu juga merupakan karakter lain yang bisa diperoleh dan dikembangkan dari belajar kelompok.

**Pendidikan Kewarganegaraan.** Kemampuan warga negara untuk bekerjasama secara efektif merupakan hal yang pokok dalam demokrasi. Kelompok-kelompok belajar kooperatif mengajarkan para siswa untuk berbagi, bergilir saling mendengarkan, menerima dan menilai kontribusi-kontribusi yang berbeda yang bisa dibuat masing-masing anggota kelompok singkatnya untuk bekerja secara kooperatif. Para siswa belajar untuk peduli tidak hanya terhadap kesuksesan mereka pribadi tetapi juga benda-benda milik bersama, sebuah nilai yang esensial dalam demokrasi.

**Pendidikan moral.** Melatih siswa untuk mau bekerja secara kelompok merupakan pendidikan moral. Belajar kooperatif mengajarkan siswa untuk mengurangi sifat egois dan untuk menghargai hak orang lain. Kemampuan untuk mendengarkan, bersikap empati, dan untuk menerima peran orang lain memberikan kontribusi terhadap perilaku dan berfikir secara moral. Memahami dan mempraktikkan keadilan di dalam membagi tugas, berbagi peralatan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas juga merupakan pendidikan moral.

Memang, kerja sama dapat diajarkan secara terpisah sebagai unit pembentukan keterampilan, tetapi dapat juga diintegrasikan di dalam struktur dan suasana kehidupan sehari-hari dalam kelas atau dalam pendekatan yang disebut *cooperative learning*. Penelitian yang ekstensif mengindikasikan bahwa *cooperative learning* tidak hanya mengajarkan kerjasama tetapi juga meningkatkan *self-esteem*, sikap hormat terhadap orang lain, dan prestasi akademik.

### Teams Games Tournament (TGT)

*Teams Games Tournament (TGT)* terdiri atas serangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi: *Teaching* (pengajaran atau presentasi oleh guru), *Team study* atau belajar secara kelompok dan *Tournament* (perlombaan). Uraian secara rinci dari ketiga komponen ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. *Teaching.* Kegiatan ini seperti biasanya, guru menyampaikan atau mempresentasikan materi pelajaran. Materi pelajaran bisa berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur. Kegiatan ini lebih merupakan pengantar atau apresepsi. Pada kegiatan ini, tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang bersifat mendasar tentang materi yang akan dipelajari oleh siswa. Kegiatan presentasi ini diikuti oleh kegiatan belajar kelompok.
2. *Team study.* Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan presentasi guru dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mendalami lebih lanjut tentang materi yang baru saja disampaikan oleh guru. Strategi belajar yang bersifat kooperatif ini memungkinkan siswa untuk bertukar pikiran untuk memperoleh pemahaman yang sama di antara anggota tim. Tugas yang harus diselesaikan oleh tim bisa berupa lembar kerja atau menguasai materi yang telah disampaikan. Secara kelompok, mereka bertanggung jawab terhadap penguasaan materi para anggotanya. Oleh karena itu, biasanya anggota yang lain dari kelompok yang bersangkutan akan memotivasi anggota mereka yang dianggap memiliki motivasi

rendah. Hal ini wajar karena keberhasilan tim sangat tergantung pada keberhasilan individu anggotanya.

3. *Tournament*. Yang dimaksud turnamen atau perlombaan di sini adalah suatu kegiatan dimana para siswa memainkan perlombaan di atas meja beranggotakan perwakilan kelompok, tiga atau empat dengan tingkat kemampuan yang setara. *Games* ini terdiri dari pernyataan atau tugas-tugas yang relevan dengan materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan atau penguasaan materi yang diperoleh siswa, baik selama presentasi maupun setelah belajar kelompok. Alat *games* ini berupa kartu yang berisi pertanyaan yang diberi nomor. Turnamen ini biasanya dilakukan pada akhir pekan, di mana siswa telah mendapat materi dari guru dan telah mendalaminya lewat belajar kelompok.
4. *Team Revognition*. Yang dimaksud dengan pengakuan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat (*grade*) kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Skor itu adalah jumlah dari skor individu anggota tim yang bersangkutan. Ada tiga peringkat penghargaan mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu *Good Team*, *Great Team*, dan *Super Team*.

### **Competitive Spirit dalam TGT**

Di dalam TGT semangat bersaing sangat nyata, karena strategi pembelajaran ini memang dirancang untuk kompetisi. Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok akan berhadapan atau bersaing dengan kelompok lain. Karena keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan individu anggotanya, maka dalam kelompok itu akan muncul semacam norma yang berfungsi sebagai penjaga kekompakan kelompok, seperti solidaritas, saling mengingatkan, saling mendukung, dan saling memberi demi kesuksesan kelompok.

Untuk menjaga kohesifitas atau kekompakan kelompok, guru sebaiknya menganjurkan para siswanya untuk memberi nama terhadap kelompok yang telah mereka buat. Kalau perlu diciptakan slogan atau yel-yel yang berfungsi untuk menunjukkan identitas dan memberi semangat ketika berlomba. Dengan identitas yang nyata, maka rasa solidaritas dan eksistensi kelompok akan membantu para anggotanya untuk menjaga nama baik dan selalu bangga terhadap kelompoknya. Konsekuensinya memang berat, mereka harus sukses berlomba.

### **Cooperative Spirit dalam TGT**

Dalam strategi pembelajaran ini, aspek kooperatif sangat menonjol. Sebagaimana kita ketahui, belajar kooperatif adalah sebuah metode di mana sebuah kelompok diberi tugas tertentu yang harus dikerjakan secara kelompok. Para siswa berinteraksi secara langsung satu sama lain. Dengan TGT ini tidak dimungkinkan adanya '*free ride*' atau sekedar titip nama, karena setiap individu harus berlomba dimeja perlombaan. Mengapa para ahli merekomendasikan belajar kooperatif, antara lain karena metode ini memungkinkan banyak terjadinya interaksi antar siswa. Jika dalam satu kelas dengan jumlah 40 siswa, peluang untuk berinteraksi atau berbicara adalah seperempat puluh, sedangkan dalam belajar kooperatif dengan jumlah anggota tiap kelompok empat siswa, maka peluang berbicara adalah seperempat. Dengan semakin seringnya siswa berinteraksi satu sama lain, kemungkinan untuk berbagi ide, melatih keterampilan sosial, khususnya berkomunikasi secara lisan, menjadi lebih intens.

*Cooperative Learning* sebagai strategi pembelajaran memiliki dasar teoritis yang jelas, telah tervalidasi dengan penelitian, dan dengan prosedur yang jelas sehingga dengan mudah para guru dapat menerapkannya. Penelitian tentang strategi belajar kooperatif biasanya dilakukan dengan berpijak pada dua teori atau perspektif yang berbeda. Perspektif pertama, berdasarkan teori-teori *Development Piagetian* dan *Vygotskian*, yang berpendapat bahwa interaksi antar siswanya yang berpusat pada tugas akan meningkatkan belajar dengan cara menciptakan konflik pengetahuan dan dengan memaksa para siswa pada kemampuan berfikir tingkat tinggi, yaitu pada zona proksimal (*proximal zones*) perkembangan mereka.

Teori-teori motivasional tentang belajar kooperatif berpendapat bahwa penghargaan kelompok atas dasar belajar individu dari semua anggota kelompok akan menciptakan norma dan sanksi kelompok yang mendukung usaha yang mengarah pada prestasi dan membantu secara aktif teman satu kelompoknya. Sebaliknya, dalam pandangan *developmentalist* insentif untuk usaha belajar kelompok ini tidak perlu atau merugikan. Dalam pandangan *motivationalist* hal itu penting untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah itu, guru perlu menciptakan model pembelajaran yang mampu menjembatani dua perspektif yang nampak bertentangan ini. Salah satu diantaranya melalui TGT. Dengan TGT, penghargaan terhadap prestasi kelompok tidak mengabaikan penghargaan terhadap individu, karena prestasi kelompok ditentukan oleh prestasi individu.



## PENUTUP

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa TGT mampu mengintegrasikan semangat kompetisi dan kerjasama dalam belajar, dua hal yang sangat esensial dalam belajar. Dengan TGT, guru dapat menjaga dan mendorong terus motivasi dan semangat belajar siswa. Lebih dari itu, pendidikan melalui proses pembelajar semacam ini diharapkan mampu menciptakan peserta didik

yang tidak memiliki sifat egois, berprinsip *win-lose*, tetapi sedapat mungkin *win-win*.

Melalui TGT siswa dilatih untuk bersaing secara sehat dan sekaligus bekerjasama untuk mencapai prestasi terbaik mereka. Siswa belajar bahwa setiap orang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok, sekecil apa pun. Dengan TGT pembelajaran PKn lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert, Linda. 1987. *A teacher's guide to cooperative discipline*. Minnesota: AGS.
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. 1979. *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hergenhahn, B.R., & Olson, Matthew H. 1997. *An introduction to theories of learning*. New Jersey: Practice-Hall.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kirschenbaum, Howard. 1995. *100 ways to enhance values and morality in school and youth setting*. Boston: Allyn and Bacon.
- Klein, Stephen B. 2002. *Learning Principles and applications, international edition, fourth edition*. Boston: Mc Graw Hill.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulin berbasis kompetensi: konsep, karakteristik dan implementasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2001. *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Productions.